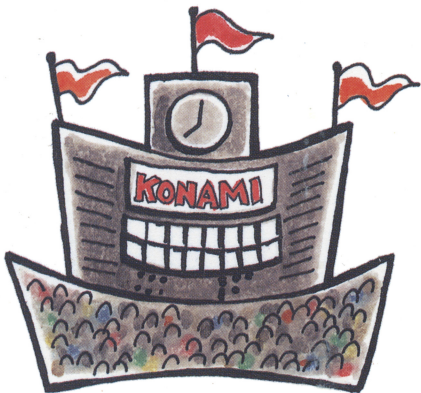
KONAMI

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

エキサイティング ベースボール™

このたびはコナミの「エキサイティング ベースボール」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合せには、一切お答えできませんので、ご了承ください。

エキサイティング
ベースボール

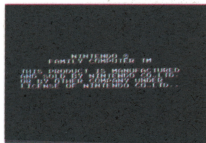
もくじ

ゲームをはじめる前に、まず準備。

ファミリーコンピュータ本体とＲＡＭアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のＰＯＷＥＲをＯＮにします。きちんと接続していれば、マリオとイージが追いかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのＳＩＤＥＡを上にセットします。とくに、裏表には要注意。

画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。

"NOW LOADING…"の表示のあと、右のような画面が出ます。でも、SIDEAが上になってないと出てきません。

タイトル画面で右のようなモードセレクト表示が出たら、モードをセレクトします。
このゲームには5つのモードがあり、SELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。

ディスクドライブの赤ランプがついているときはEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわらないでもう一度、説明書をよく読みましょう。

コントローラーの使い方

Ⓑボタン

Ⓐボタン

I

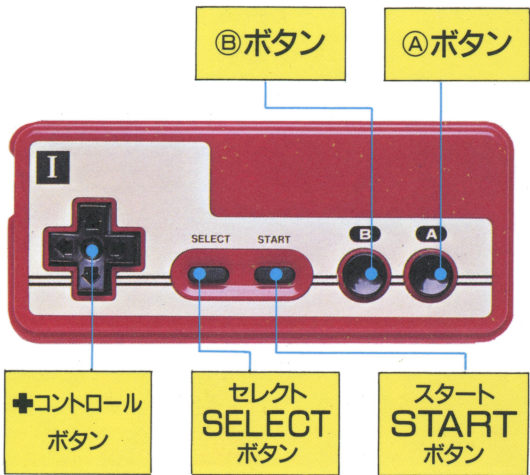
SELECT

START

B

A

✚コントロール
ボタン

セレクト
SELECT
ボタン

スタート
START
ボタン

このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべてコントローラーで操作します。くわしい使い方は、あとのページでわかりやすく説明しています。

✚ボタン…………選手の移動、球種、塁指定や交代選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの宣告に使います。

Aボタン…………バッティング、ピッチング、送球などに使います。

Bボタン…………バント、帰塁、盗塁、けんせい球のモード切り換えなどに使います。

☆PENNANT MODE

プレイヤーはプロ野球12球団（ＡＬＰＨＡ　ＬＥＡＧＵＥとＢＥＴＡ　ＬＥＡＧＵＥ）の中から、１チームを選びペナントレースに参加。そしてまず、そのチームが所属しているリーグで優勝し、次に別のリーグで優勝したチームと対戦して日本一をめざします。

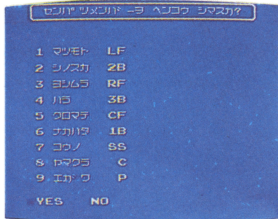
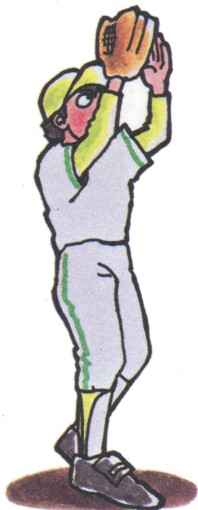
最初、プレーヤーのチームは所属リーグの最下位からスタートします。まず、５位のチームと３連戦。対戦相手に勝ち越せば４位に浮上します。このように順位を上げ、最終的に１位のチームに勝ち越せばリーグ優勝です。リーグ優勝を果したプレイヤーは、もうひとつのリーグ（プレイヤーが所属していないリーグ）

の優勝チームと"日本一"をかけて対戦します。
　対戦方式は、1試合を行ない勝てば日本一となります。

●ゲームの手順

①タイトル画面で "PENNANT MODE" を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、✚ボタンで"NEW GAME"か "CONTINUE" を選び、Ⓐボタンを押して決めます。"NEW GAME"を選ぶと、最初の対戦から始まり、"CONTINUE"なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。

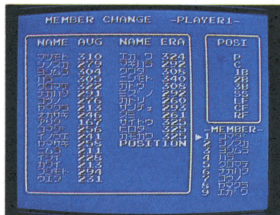
②次に12球団から1チームを選択します。✚ボタンで選びⒶボタンで決定します。

③先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。

"ＹＥＳ"を選んだ場合…メンバーチェンジ画面が出ます。まず、メンバーと打順を決めます。

〈そのⅠ〉"MEMBER"の中からチェンジしたいプレイヤーを決め(✚ボタンで▶を合わす)、Ⓐボタンを押します。〈そのⅡ〉控え選手の中から希望する選手を選び(▶を合わす)、Ⓐボタンを押して交代していきます。〈そのⅢ〉メンバーチェンジが終了すれば、控え選手表の"POSITION"に▶を合わせⒶボタンを押すと完了です。

※AVGのついている選手が野手、ERAの選手が投手。

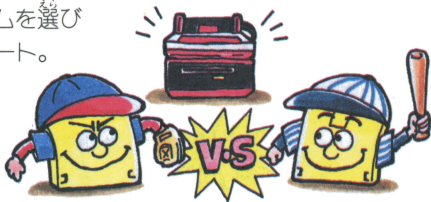
次にポジションを決めます。　▶で"ＰＯＳＩ"表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に１番から９番まで決定されていきます。（✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定）。

④先発メンバーが決まると試合開始。

⑤試合が終わると結果と順位が出ます。

メンバーチェンジ画面
用語の説明

AVG＝打率
ERA＝防御率
POSI＝ポジション
P＝ピッチャー
C＝キャッチャー
1B＝ファースト
2B＝セカンド
3B＝サード
SS＝ショート
LF＝レフト
CF＝センター
RF＝ライト

☆VS MODE

このモードは2プレイ(2人用)で行ないます。12球団の中から「PLAYER1」「PLAYER2」が、それぞれ1チームを選び試合をスタート。

●ゲームの手順

①"VS　MODE"を選びスタートさせると、チームセレクト画面が出ます。「PLAYER1」「PLAYER2」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできません（✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)。

⬇

②以下の操作とゲームの手順は"PENNANT MODE"のゲームの手順③④⑤と同じです。

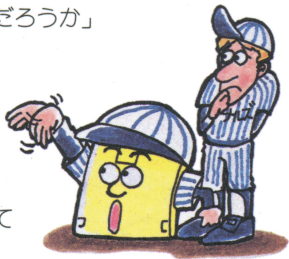
☆PROGRESS MODE

君のオリジナルチームで、日本一をめざせ。

「198Ｘ年冬、プロ野球界は新しい展開を見せた。分裂していた２リーグがひとつに統一。そして、現在12球団に加え、新しく１球団を設立することになった。新球団の候補は全国から選ばれた20チーム。君のチームもこの中のひとつ。
まず、他のノンプロチーム(全19チーム)のすべてに３勝ずつし、プロ球団になること。そして、ペナントレースに参加、日本一のチー

ムになること。さあ、知力と腕の勝負だ。勝利の女神は君のチームにほほえむだろうか」

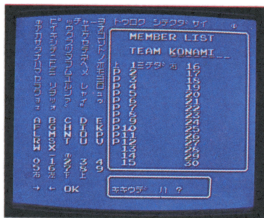
●ゲームの手順

①タイトル画面で"PROGRESS MODE"を選びスタートさせるとコンティニュー画面が出てきます。

CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

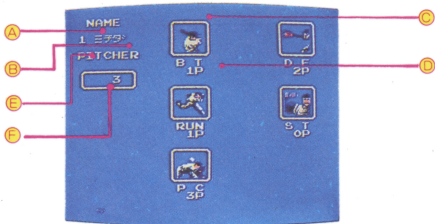
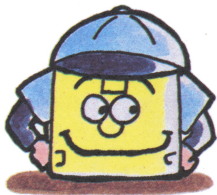
すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝してない場合⑤からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」か「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。

強そうな名前や、かっこいい名前を考えて、自分のお気に入りのチームネームを決めましょう。

②NEWGAMEでオリジナルチームの名前登録画面が出ます。ここでは、点滅しているところへ✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力。また、選手のきき腕や投手のフォームも登録していきます。入力したら"OK"に▶を合わせⒶボタンを押し、次の選手の登録へ。

⬇

③すべての登録が終わると次に、"NEXT" "PLAY BALL"のどちらかを選びます（✚ボタンで選びⒶボタンで決定）。
"NEXT"を選んだ場合…④へ進みます。
"PLAY BALL"を選んだ場合…⑤へ進みます。

Ⓐ＝名前を登録した順番
Ⓑ＝選手の名前
Ⓒ＝各パラメーターのイラスト
（2パターンで動く）
Ⓓ＝各パラメーターの略称
ＢＴ＝バッティング力
ＤＦ＝守備力　ＲＮ＝走力
ＳＴ＝スタミナ
ＰＣ＝ピッチング力
Ⓔ＝選手がＰＩＴＣＨＥＲ（ピッチャー）
かＦＩＥＬＤＥＲ（野手）
Ⓕ＝選手１人あたりの初期数値
これを５つのパラメーターにふり分ける。

④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで"YES""NO"を選択。
"YES"を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。
まずⒷボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、Ⓐボタンで次の選手の設定に進めます。

※点数は✚ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。

"NO"を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)

⑤19チームの中から対戦相手を選びます。

⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデーターを見るかどうかを決めます。

"センコウチームノデーターヲミル"
"コウコウチームノデーターヲミル"
を選んだ場合…チームのデーターが表示されます。✚ボタンの下部を押すと次のデーター画面が現れ、上部を押すと前のデーター画面にもどります。

Ⓐボタンを押すと最初の画面が出ます。

Ⓐ＝チーム名

Ⓑ＝プログレスモードで名前登録した順番の番号と選手名

Ⓒ
(下部)＝現在(その時点)での各パラメーターのポイント数
(上部)＝各パラメーターに入る基本値

Ⓓ＝ＢＴ(バッティング力)
ＤＦ(守備力)
ＲＵＮ(走力)
ＳＴ(スタミナ)
ＰＣ(ピッチング力)

Ⓔ＝投手のデーターの時は、ＰＩＴＣＨＥＲ
野手のデーターの時はＦＩＥＬＤＥＲ

⑦"ツギニススム"を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT　MODEの③と同じです。

⑧いよいよノンプロチームと対戦です。

⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデーターとして、試合後ディスクに登録されます。

※CONTINUEにより登録されたデーターは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに３勝すると、いよいよペナントレースへ突入。
まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。操作は"ＰＥＮＮＡＮＴ　ＭＯＤＥ"ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。

☆EXCITING MODE

このモードは、自分のオリジナルチームと友だちのオリジナルチームの対戦、つまりディスクとディスクの対戦が楽しめます。
ディスクを2枚使用してプレイします。最初にディスクを入れた人が先攻、後に入れた人が後攻となります。ゲームは1試合、プレイヤーがやめない限り、続けて何試合でもOKです。

●ゲームの手順

①タイトル画面で"EXCITING　MODE"を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER1)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。そして、PLAYER1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER2)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。

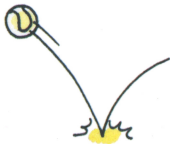
②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうか決めます。操作は"PENNANT　MODE"ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、Ⓐボタンを押しデーター入力を行ないます。

☆TRADE MODE

友だちのオリジナルチームの選手の中から、自分のチームの戦力となる選手を獲得できるのがTRADE MODEです。

トレード　スル　センシュヲ　エランデ　クダサイ

センコウ	チーム	コウコウ	チーム
1	16	1	16
2	17	2	17
3	18	3	18
4	19	4	19
5	20	5	20
6	21	6	21
7	22	7	22
8	23	8	23
9	24	9	24
10	25	10	25
11	26	11	26
12	27	12	27
13	28	13	28
14	29	14	29
15	30	15	30

●ゲームの手順

①タイトル画面で"ＴＲＡＤＥ　ＭＯＤＥ"を選び、先攻チーム(ＰＬＡＹＥＲ１)のディスクを指示に従いセットし、Ⓐボタンを押します。ＰＬＡＹＥＲ１のデーターが読みとられます。

↓

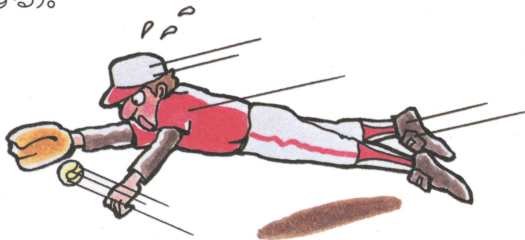
②後攻チーム(ＰＬＡＹＥＲ２)のディスクを①と同じように操作。データーが読みとられます。

↓

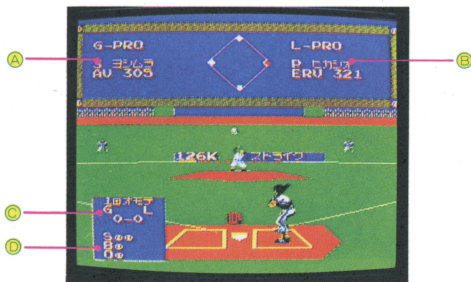
③「センコウチームノデーターヲミル」「コウコウチームノデーターヲミル」「トレードスル」の中から項目を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

↓

④「チームノデーターヲミル」を選ぶとチームのデーターが表示されます。チームのデーター表は全部で7画面。操作は"PROGRESS MODE"ゲームの手順⑥と同じです。Ⓐボタンを押す。と③の画面にもどります。

⑤「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデーター表に出てくる番号が表示されているので、✚ボタンでトレードする選手を選びⒶボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。

⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、Ⓐボタンを押すとトレード。Ⓑボタンを押すと、トレードはキャンセルされ、再び③にもどります。トレードは1対1 。30人までOK。

⑦"EXCITING MODE"ゲームの手順③と同じ操作でデーターを入力します。

試合画面の表示

Ⓐチーム名
バッター
打率

Ⓑチーム名
ピッチャー
防御率

Ⓒチーム
得点

Ⓓストライク
ボール
アウト

●タイム…試合中ＳＴＡＲＴボタンでタイム（ポーズ）をかけることができます。
※投手が投球フォームに入る前にかぎります。

●代　打…タイムをかけて攻撃側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンで打者を選びⒶボタンで決定します。

●リリーフ…タイムをかけて守備側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンでリリーフピッチャーを選びⒶボタンで決定します。

選手の操作方法

●ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

②球のスピード

✚ボタンで選択、

Ⓐボタンで決定。

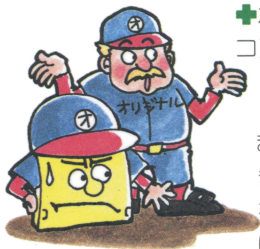
● ✚(上部)…速球

● ✚(下部)…スローボール

● ✚押さない…中速球

③コース
球のスピード決定後、投手がうなづいてから✚ボタンでコースを決め、Ⓐボタンを押すと投球動作に入ります。✚ボタンを8方向に押すことにより、投げわけられます。

④変化球
投手の手からボールが離れてから✚ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

● 捕球
✚ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。

●タッチプレイ

✚ボタンで球を持っている野手をコントロールします。

●けんせい球

まず、Ⓑボタンを押し、画面がきりかわったら、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押すと、けんせい球を投げられます。

●バッティング

✚ボタンで選択、Ⓐボタンでスウィング。

●✚の上…高め打ち
●✚の下…低め打ち
●✚の左…バッターが左へ移動
●✚の右…バッターが右へ移動
●✚押さない…真ん中打ち
（Ⓐボタンだけを押す）

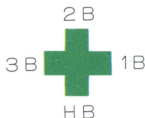
●バント

✚ボタンの操作はバッティングと同じです。Ⓑボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⒷボタンを押してください。

●進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押します。

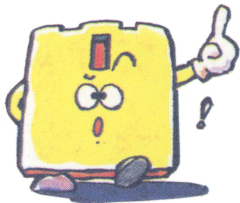
●盗塁

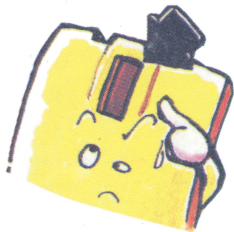
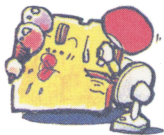
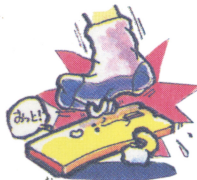
盗塁は✚ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなずく前にⒷボタンを押します。

●帰塁

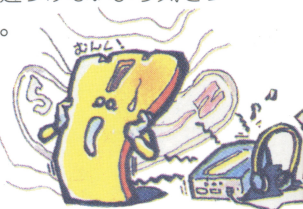
走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻したい場合は戻りたい塁を✚ボタンで指示し、Ⓑボタンを押します。

※ゲームの登場人物や団体名は、実際の人物や球団とは関係ありません。

これだけは覚(おぼ)えておきたい注意事項(ちゅういじこう)

ディスクカードはカセットよりもデリケート、注意事項(ちゅういじこう)を守(まも)らないと、こわれてしまいます。

● ディスクカードは大切(たいせつ)に取(と)り扱(あつか)いましょう。

ディスクカードの窓(まど)から見(み)える茶色(ちゃいろ)の磁気(じき)フィルム部分(ぶぶん)には、絶対(ぜったい)に指(ゆび)などで、直接触(ちょくせつふ)れないでください。それから、その部(ぶ)分(ぶん)を汚(よご)したり、傷(きず)つけたりしないように気(き)をつけましょう。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱いので、風通しのよい涼しい場所で保管してください。

●ホコリはディスクカードの大敵です。ゴミゴミした所は大キライ。また、直射日光の当る場所にも置かないでください。

●磁石を近づけると、データーが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも近づけないよう気をつけましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておきましょう。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときは

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

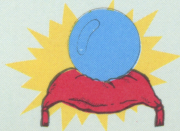
エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

コナミゲームブック
シリーズ第1弾!!
© KONAMI 1987
TM
ドラゴンスクロール
よみがえ
ま
りゅう
甦りし魔竜

ドラゴンスクロールの
新たな冒険の世界が
今はじまる
キミは封じ込められた
謎が 解けるか――!?

ドラゴンスクロールに引き続き、
コナミゲームブックシリーズが
続々登場。乞!ご期待。

1988年1月発売 予価 420円

コナミ出版
TEL.03-221-7231(代)

1987年11月20日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)

コナミ最新情報

〔北海道地区〕札幌 011(851)3000 〔北陸地区〕新潟 025(229)1141
〔東北地区〕秋田 0188(24)7000 〔関西地区〕大阪 06(334)0399
青森 0177(22)5731 〔四国地区〕松山 0899(33)3399
〔関東地区〕東京 03(262)9110 〔九州地区〕福岡 092(715)8200

エキサイティング ベースボール

コナミ株式会社

KDS-EBS